TÉCNICAS NARRATIVAS

Julio César Mejía Gómez

HUARAZ-MMXX

TÉCNICAS NARRATIVAS

TÉCNICAS NARRATIVAS

Julio César Mejía Gómez

HUARAZ-MMXX

TÉCNICAS NARRATIVAS

PRIMERA EDICIÓN: MARZO DEL 2020

© Julio César Mejía Gómez, 2020

Huaraz-Perú

jcemego@hotmail.com

Cuidado de edición: Dorian Burgos

Diseño de portada: Dorian Burgos Torres

Tiraje: 200 ejemplares

Hecho el Depósito Legal

En la Biblioteca Nacional del Perú Nº 2015-13677

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso del autor.

oooooooooo

PRESENTACIÓN

Desde los tiempos remotos, los pueblos originarios han cultivado la creación literaria, es decir, la producción de cuentos, leyendas, mitos, fábulas. Estos anónimos creadores del arte de la expresión oral o escrita nos han legado formas de organizar los relatos. Un ejemplo es la caja china de los cuentos árabes Las mil y una noches.

Es en el siglo XX que ha florecido con más intensidad diversas técnicas narrativas. Es el caso de el fluir de la consciencia del escritor James Joyce, el binomio fantástico de Giani Rodari, etc. Pues, al agotarse todos los temas por contar, es decir, el qué contar, el escritor entró a explorar el cómo contar.

El presente texto tiene el propósito de difundir las técnicas narrativas que durante muchos años los grandes literatos han plasmado en sus obras y consecuentemente han dejado como legado a la humanidad.

Sintéticamente se formula cada técnica. Y solo queda continuar con la lectura de estas páginas, manjar del intelecto, satisfacción de la curiosidad.

El autor

ABRUPCIÓN O DIÁLOGO ABRUPTIVO

Alternancia de distintos discursos del personaje y del discurso del narrador sin introducción explicativa o comentario por este.

ACCIONES SIMULTÁNEAS

Ocurre una serie de situaciones a la misma hora.

BINOMIO FANTÁSTICO

Las dos palabras deben ser escogidas ignorante el primero de la elección del segundo; extraídas casualmente, por un dedo que no sabe leer, de dos páginas muy separadas de un mismo libro, o de un diccionario. Narrar una historia partir de ellas.

CAJA CHINA

Contar de una historia principal una sucesión de historias secundarias.

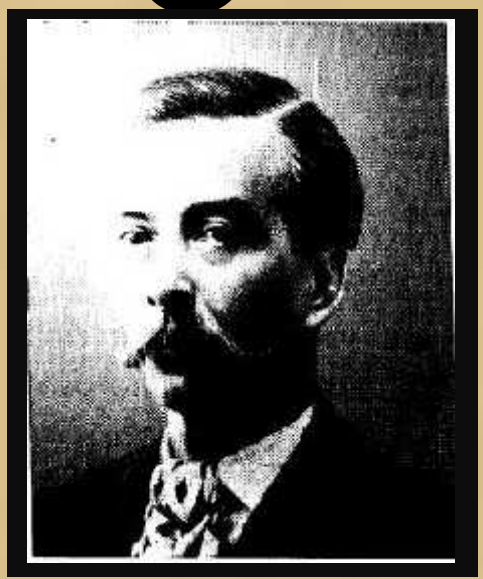
CAPERUCITA ROJA EN HELICÓPTERO

Con una serie de palabras inventa una historia. Cinco palabras sugieren la historia de Caperucita Roja: «niña», «bosque», «flores», «lobo», «abuela». Una sexta palabra rompe la serie: «helicóptero»

CARTAS EN LA FÁBULA

Consiste en inventar una historia colectiva por cincuenta barajas de cartas sobre los que se habrá pegado recortes e imágenes de los diarios y revistas.

El animador, hace escoger una carta al azar a uno de ellos: éste deberá interpretarla verbalmente, dando inicio a la historia colectiva. Su exposición deberá ser acompañada con un dibujo que realizará sobre una gran hoja de papel, y servirá al compañero que le suceda, en la explicación del cuento, interpretando otra carta, para que su narración se articule con la primera, y para continuar, sobre la misma hoja de papel, con el dibujo ya iniciados. El juego continúa así, hasta el último, al que se encarga la tarea de acabar la historia.



CIRCULAR

El inicio y el final de la historia confluyen en el mismo espacio o en la misma acción. Terminan como empiezan.

CLAVE OBLIGADA

Transcribir una historia antigua en clave moderna.

COLLAGE

Armar un relato utilizando únicamente frases recortadas de diarios o revistas.

Ensamblaje de textos gráficos e icónicos: fotografías, dibujos, caligramas, textos de publicidad.

CONSTRUCCIÓN EN ABISMO

Inserción de una historia dentro de otra que la recubre. Por ejemplo: El inicio y el final de la historia coincide con la lectura de una novela por un hombre intercalando la narración de una escena de la propia novela sobre el encuentro de dos amantes y la salida de ella para matar al marido (el propio lector).

CONTRAPUNTO

Relato de dos o más historias en forma paralela para dar una idea de una acción simultánea.

cosismo

Descripción hiperdetallada de cosas inanimadas: color, textura, densidad.

CUENTO CON TRES DESENLACES

GIANNI RODARI

PINOCHO EL ASTUTO

PINOCHO DESCUBRE QUE MINTIENDO LE CRECE LA NARIZ DE MADERA Y ES ASÍ QUE MIENTE BASTANTE Y CORTA SU NARIZ A CADA RATO. CON LA MADERA FABRICA MUEBLES Y SE VUELVE EMPRESARIO Y MILLONARIO. COMO SE LE ACABAN LAS MENTIRAS CONTRATA A ALGUIEN PARA QUE LE SUGIERA NUEVAS MENTIRAS Y ASÍ SEGUIR CORTANDO MADERA DE SU NARIZ.

PRIMER DESENLACE:

EL PUEBLO LEHACE UN MONUMENTO A PINOCHO POR SER BUENO Y COMPARTIR SU RIQUEZA.

SEGUNDO DESENLACE:

PINOCHO SE VOLVIÓ AVARO Y POR PRIMERA VEZ DIJO EN SU VIDA UNA VERDAD Y AL INSTANTE TODO INCLUIDO SU RIQUEZA SE VOLVIÓ POLVO.

TERCER DESENLACE:

UN HOMBRECITO APROVECHÓ QUE PINOCHO NO PODÍA DECIR LA VERDAD Y LE DESPOJÓ DE TODO. HASTA QUE PINOCHO AFIRMÓ QUE SU NARIZ ERA DE ÉL, ENTONCES SU RIQUEZA SE CONVIRTIÓ EN POLVO.

DIÁLOGOS TELESCÓPICOS

Dos diálogos con diferentes planos espaciales y temporales concurren simultáneamente en una misma situación narrativa.

ERROR CREATIVO

El error ortográfico, puede dar lugar a todo tipo de historias cómicas e instructivas, no privadas de un aspecto ideológico: "Italia" «Itaglia».

ENMARCAMIENTO

Es una narración secundaria enclavada en un estrato superior dentro de la primaria y aparece cuando un personaje en primera persona asume también el papel de narrador de tal historia enmarcada.

ESCALONADA

Introducir en la narrativa motivos cada vez más intensos.

EN DISTINTOS PUNTOS DE VISTA SOBRE LOS MISMOS HECHOS

Es como si estuvieran contados por distintos protagonistas. Cada protagonista habla desde su propio enfoque emocional, de los conflictos. Por ejemplo: "Me escaparé y no volveré nunca". dijo Caddy. Yo empecé a llorar. Caddy se volvió y dijo "cállate". Así que me callé. Luego jugaron por arroyo. Jason también estaba jugando".

ESTRUCTURA DIALOGADA

O

DRAMATIZACIÓN ABSOLUTA

Novela dialogada donde desaparece el narrador activando el modo dramático.

ESTRUCTURA INVERSA

Adelanto del desenlace y posteriormente se narra los acontecimientos iniciales que originaron el desenlace hasta llegar al final.

EXPERIMENTALISMO

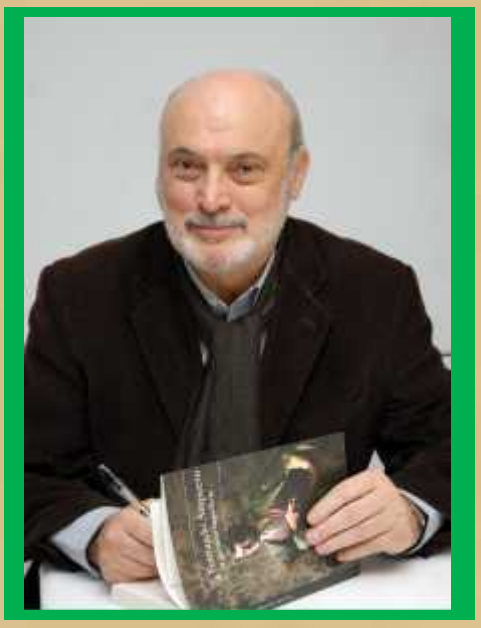
separación oracional mediante dos o cuatro puntos. La supresión de todos los signos paralingüísticos. Juegos verbales: paranomasias, dilogías, retruécanos, calambures. Alteración de las grafías: anagramas, lipogramas (eliminación o alteración de una letra en todo el texto) o palindromías.

FÁBULAS AL REVÉS

El juego de equivocar los argumentos es contarlas al revés, en una alteración de valores más orgánica y premeditada. Por ejemplo: Caperucita Roja es mala y el lobo es bueno.

FÁBULAS CALCADAS

De una historia vieja obtenemos una nueva, en varios grados de alejamiento del original, o con una transposición completa a un terreno ajeno, transposición de argumentos o de fechas.

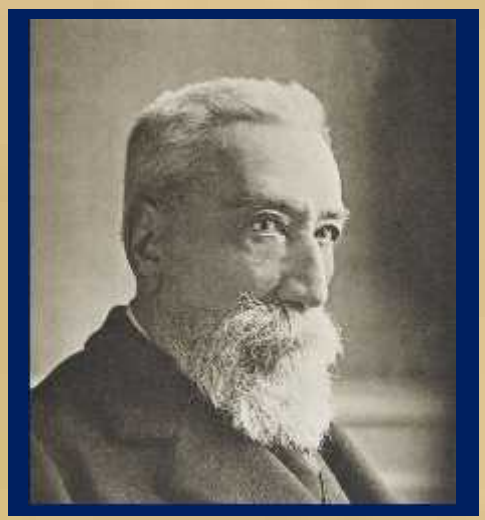


FLASHBACK o ANALEPSIS

Recuerdo breve, ilógico que mantiene un lazo sutil con la historia.

FLIP-FLOP O INVERSIÓN

Inversión final de papeles de los dos protagonistas principales con la dialéctica del pecador y el religioso y la salvación y la condena.



FLUJO-FLUIR DE LA CONSCIENCIA

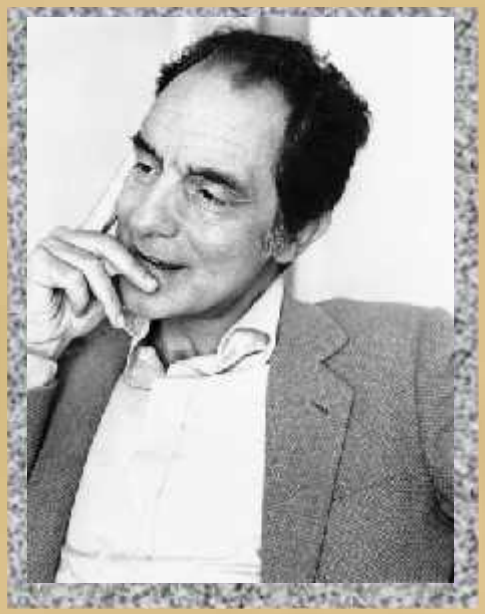
O

MONÓLOGO INTERIOR DIRECTO

Introducción directa del lector en la vida interior del personaje. Es la expresión de los pensamientos más íntimos cercanos al subconsciente. No aparece el narrador, disimula su presencia para reproducir directamente el proceso mental o fluir psíquico del personaje.

HIPERNOVELA

RELATOS INCONCLUSOS QUE ABREN LAS PUERTAS A OTROS. LA NOVELA QUEDA CONSTITUIDA POR NÚCLEOS DE OTRAS NOVELAS DISPARADAS DESDE PERSONAJES, COSAS, LUGARES.



HIPÓTESIS FANTÁSTICA

Se escoge al azar un sujeto y un predicado mediante la fórmula: ¿Qué pasaría si…? A partir de allí se escribe un relato.

IN MEDIA RES

Iniciar la acción en mitad del conflicto, sin haber presentado a los personajes, para tener pendiente al lector.

INTERACTIVIDAD LECTORAL O ESCRITURA ALEATORIA

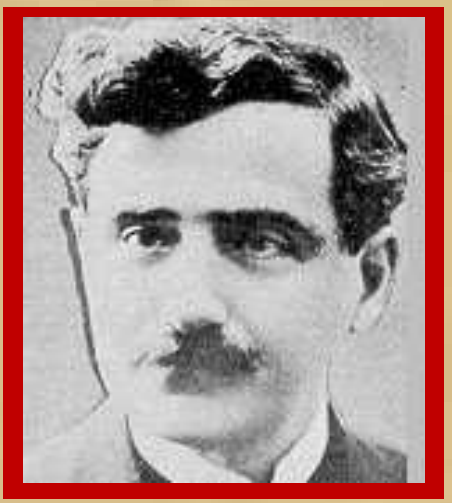
Construcción de una obra de forma tal que pueda ser ordenada y leída de diferentes formas por el lector.
Ejemplo: Juego de cartas de Max Aub.
Rayuela de Cortázar: el autor al inicio de la obra plantea dos formas de leer la novela.

LINEAL

Desarrollo sucesivo y cronológico del cuento o la novela.

MININOVELA COLECTIVA

REÚNASE CON UN GRUPO DE AMIGOS Y ESCRIBAN UNA MININOVELA A RAZÓN DE UN CAPÍTULO DE DOS CUARTILLAS POR PERSONA.



MONÓLOGO INTERIOR INDIRECTO

Reproducción del discurso mental impronunciado, del personaje, caótica en correlación con la alogicidad e irracionalidad de los procesos psíquicos directos y espontáneos. Instauración del tiempo subjetivo o vivencial de los personajes.

.

El narrador utiliza la tercera persona para reproducir la vida interior, los pensamientos y la conciencia de un personaje.

MONTAJE

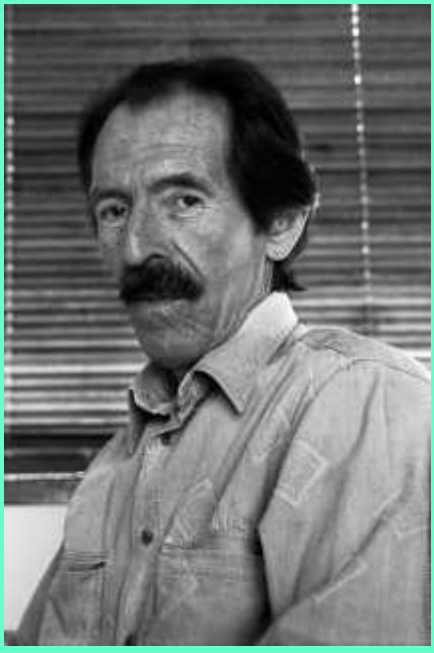
Organización sintáctica discursiva de los diversos episodios de la historia. Unificar los personajes en un solo flujo. Un personaje pronuncia, pero es la voz de otro personaje.

MULTIPERSPECTIVISMO

Dos o más personajes interpretan a su manera un mismo hecho.

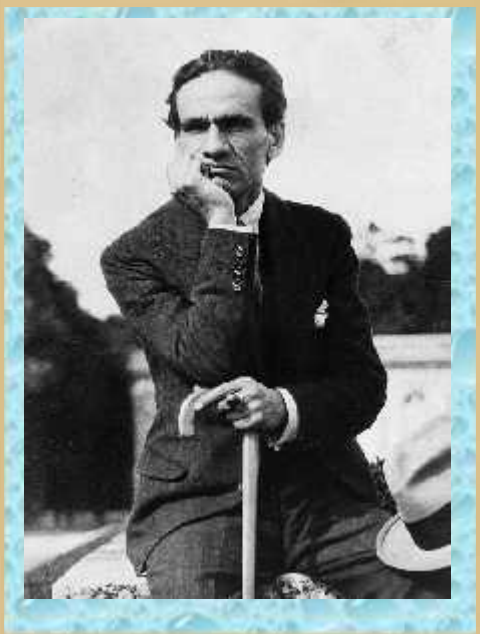
NARRADOR EPISTOLAR

Narra mediante una carta o un e-mail.



PARALELA

Narrar dos historias de significado contrario o equivalente.

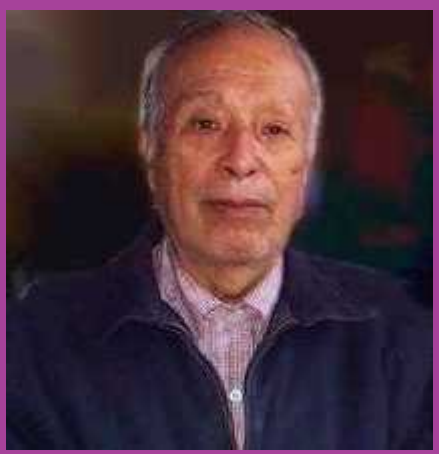


PASTICHE

Entremezclamiento del cuento o novela con noticias, artículos periodísticos, diagramas, teletipos, textos musicales, poemas ,esquemas, acrónimos, metagrafías.

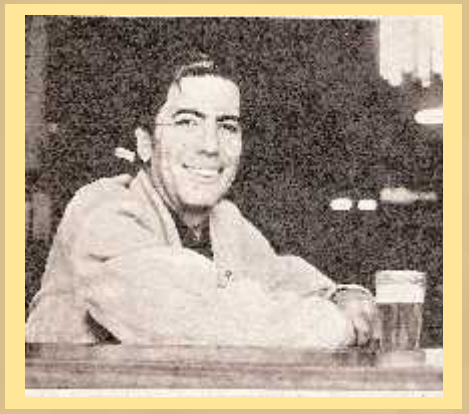
PLAGIO CREATIVO

Reescritura de una historia conocida o de sus personajes; con otras intenciones, es decir, ambiente moderno, actitudes de la modernidad.



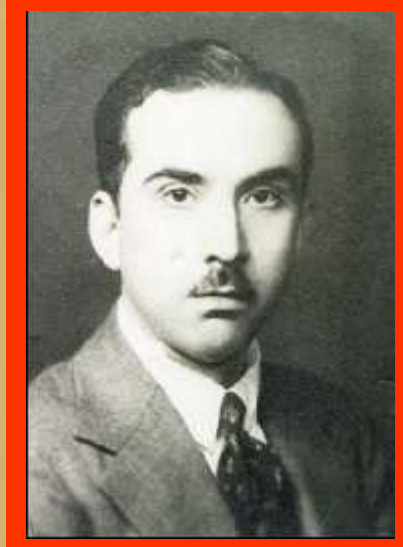
POLIFONÍA

Contar una historia en grupo y hacer la presentación externa de variados personajes de las historias.



PREFIJO ARBITRARIO

Para crear cuentos, un modo de hacer productivas las palabras es deformarlas: metepuntas, archiperros.

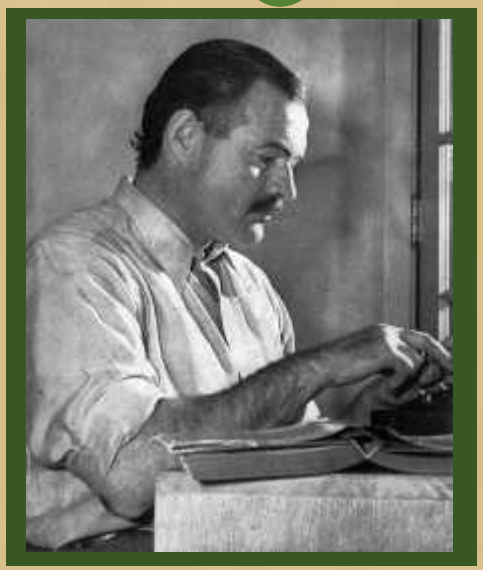


PROSPECTIVA

Lo narrado anticipa hechos que todavía no deberían haber sucedido. Narrar en el tiempo futuro.

OMISIÓN

Un texto conviene que revele tan solo una mínima parte de lo sabido y conocido por su autor. Narrar mediante alusiones, ambigüedad y supresiones que fuercen al lector a intervenir con conjeturas. Las alusiones tienen que ser significativas.



RALENTIZACIÓN

Representación expansiva en el relato del tiempo de la historia a través de la lentitud narrativa, la descripción o la desviación del tema. Por ejemplo: Narración muy amplia y extensa un segmento cronológico de dos minutos de duración.

RACONTO

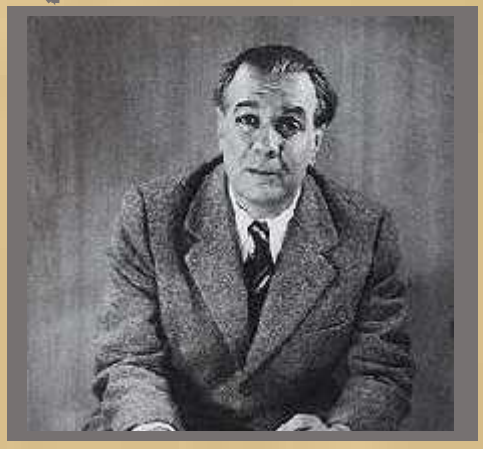
Contar hacia atrás en el tiempo alterando el orden lógico y secuencial. Puede ser un párrafo o un recuerdo breve.

RECICLAJE DE SUEÑOS

Escribir el último sueño en la memoria.
Cambiarle el punto de vista y titularlo.

RECORTE DE DIARIO

Escribir un cuento a partir de una nota periodística tomada ya sea de la sección de sociedad, deportiva o policiaca.



REDUCCIÓN ESPACIAL TEMPORAL

Reducción temporal lineal:

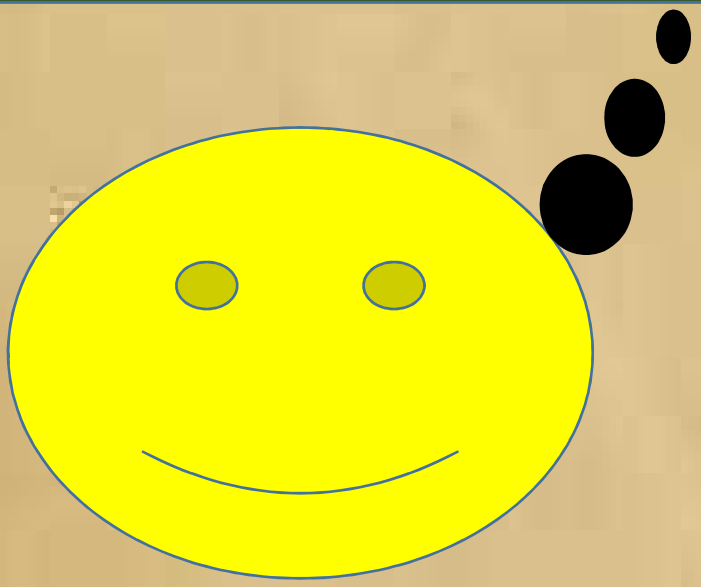
Si se produce la narración de un solo momento al que la obra entera presta todo su desarrollo.

Reducción temporal rememorativa:

Cuando se utilizan frecuentes analepsis que amplían hacia el pasado la línea del relato.

Reducción temporal simultaneísta:

Si hay una localización de un mismo tiempo en diversos puntos del espacio.



RELATO ESPECULAR

se inserta entrecomillado un cuento secundario en donde se recoge la misma anécdota que la que se está desarrollando en la principal.

SOLILOQUIO

Retratar los pensamientos del personaje en voz alta. Relatos de confesión. Discurso pensado para ser escrito.

SUSPENSE

Conocimiento o desconocimiento por el personaje o por el lector de ciertas informaciones: búsqueda, rompecabezas, secreto, amenaza; dilatando la conclusión del proceso para producir inquietud, miedo, angustia. Interés.

VASOS COMUNICANTES

Concurrencia de dos o más historias en una situación comunicativa.

VERBOS DADOS

Escribir un cuento utilizando solamente los siguientes verbos, que deberán aparecer en el orden y la conjugación dadas: caminar / observo / respiraba / recostarse / volaba pensé / desandar / alimentar / corre / baja / abrir callar / fingir / conservar despojarse / parecía recibir / extender / bebía soñando / caer.

VERSIONES

Escribir por lo menos tres versiones de un texto, con un límite máximo de 150 palabras cada una.

VIEJOS JUEGOS

Recortar titulares de un periódico y mezclarlos hasta obtener noticias de sucesos absurdos, sensacionales o simplemente divertidos.

Y metaliteratura

El autor interviene como una ficción más del relato.

Por ejemplo:

- ¡Qué formidable, che Borges!

- ¡Formidable sí, formidable!

PRESENTACIÓN 7
ABRUPCIÓN 9
ACCIONES SIMULTÁNEAS 10
BINOMIO FANTÁSTICO 11
CAJA CHINA 12
CAPERUCITA ROJA EN HELICÓPTERO 13
CARTAS EN LA FÁBULA 14
CIRCULAR 15
CLAVE OBLIGADA 16
COLLAGE 17
CONSTRUCCIÓN EN ABISMO 18
CONTRAPUNTO 19
COSISMO 20
CUENTO LINEAL CON TRES DESENLACES 21
DIÁLOGOS TELESCÓPICOS 22
ERROR CREATIVO 23
ENMARCAMIENTO 24
ESCALONADA 25
ESTRUCTURA DE PROTAGONISTA VARIABLE 26
ESTRUCTURA DIALOGADA 27
ESTRUCUTURA INVERSA 28
EXPERIMENTALISMO 29
FÁBULAS AL REVÉS 30
FÁBULAS CALCADAS 31
FLASHBACK 32
FLIP-FLOP 33
FLUJO D ELA CONSCIENCIA 34
HIPERNOVELA 35
HIPÓTESIS FANTÁSTICA 36
IN MEDIA RES 37
INTERACTIVIDAD LECTORAL 38
LINEAL 39
MININOVELA COLECTIVA 40
MONÓLOGO INTERIOR 41
MONTAJE 42
MULTIPERSPECTIVISMO 43
NARRADOR EPISTOLAR 44
PARALELA 45
PASTICHE 46
PLAGIO CREATIVO 47
POLIFONÍA 48
PREFIJO ARBITRARIO 49
PROSPECTIVA 50
OMISIÓN 51
RALENTIZACIÓN 52
RACONTO 53
RECICLAJE DE SUEÑOS 54
RECORTE DE DIARIO 55
REDUCIÓN ESPACIAL TEMPORAL 56
RELATO ESPECULAR 57
SOLILOQUIO 58
SUSPENSE 59
VASOS COMUNICANTES 60
VERBOS DADOS 61
VERSIONES 62
VIEJOS JUEGOS 63
Y METALITERATURA 64